SENSORY CHESS CHALLENGER® "9"

FIDELITY ELECTRONICS, LTD.

REXTON

TABLES DES MATIERES

PREMIERE PARTIE : **PAGES**
OPERATIONS DE BASE
- L'échiquier sensitif — 4
- Mise en marche — 4
- Le jeu — 4
- Erreur accidentelle dans un coup — 5
- Coup illégal — 5
- Prise en passant — 5
- Le roque — 5
- Promotion du pion — 5
- Echec et mat — 5
- Bibliothèque d'ouvertures — 6

DEUXIEME PARTIE :
CARACTERISTIQUES SPECIALES
- Jouer avec les pièces noires — 6
- **RV** : inversion — 6
- **DM** : affichage du coup — 6
- **TB** : retour en arrière — 6
- **LV** : niveau de jeu — 7
- **RE** : retour à zéro — 7
- **CL** : annulation — 7
- **PV** : vérification de la position — 7

TROISIEME PARTIE :
OPTIONS DE DEBUT DE PARTIE
- **A5** : coupure du bip sonore — 8
- **B5** : réducteur du bip sonore — 8
- **C5** : effacement de toutes les pièces — 8
- **D5** : abandon — 8
- **E5** : mode facile — 8
- **F5** : mode pratique de la bibliothèque d'ouvertures — 2
- **G5** : mode joueur — 9

QUATRIEME PARTIE :
ANNONCES DES MATS ET PARTIES NULLES
- Annonce de mat : contre un adversaire — 9
- Annonce de mat : contre le **SC9** — 9
- Annonce de partie nulle — 9

CINQUIEME PARTIE :
INFORMATIONS GENERALES
- Utilisation des modules — 10
- Piles — 11
- Remplacement des piles — 11

SYMBOLES DES PIECES

ROI	
DAME	
TOUR	
FOU	
CAVALIER	
PION	

RE	DEBUT DE PARTIE
CL	ANNULATION
PB	MODE PROBLEME
PV	VERIFICATION DES POSITIONS
LV	SELECTION DU NIVEAU DE JEU
TB	RETOUR EN ARRIERE
DM	AFFICHAGE D'UN COUP
RV	INVERSION

PREMIERE PARTIE : OPERATIONS DE BASE

INTRODUCTION

L'échiquier sensitif, les diodes lumineuses et le signal sonore sont utilisés comme moyen de communication entre le joueur humain et le **SC9**.
Cette notice décrit comment opérer et communiquer avec le **SC9** et n'a pas de rapport avec les stratégies actuelles du jeu d'échecs.
Le **SC9** sensitif, contient de nombreuses possibilités passionnantes dans ses fonctions de contrôle et ses options de jeux variés. Vous pouvez en prendre connaissance dans la **DEUXIEME PARTIE : CARACTERISTIQUES SPECIALES** et dans la **TROISIEME PARTIE : OPTIONS AU DEBUT DE LA PARTIE**.
Cette première partie vous fournit toutes les informations dont vous aurez besoin pour jouer une partie d'échecs au niveau de votre choix.

L'ECHIQUIER SENSITIF

Mettez les pièces d'échecs en place, les pièces noires étant en haut de l'échiquier.
Chaque case de l'échiquier est dotée, en accord avec la notation internationale du jeu d'échecs d'une lettre de l'alphabet désignant les lignes verticales (les colonnes) et d'un nombre désignant les lignes horizontales (les rangées).
Quand la partie est sur le point de commencer, le roi blanc est sur la case E1, le roi noir est sur la case E8.

MISE EN MARCHE

Vous pouvez faire marcher votre jeu sur piles (placez alors le bouton sur la position **BATTERY**).
Si vous utilisez le secteur, branchez le transformateur sur le secteur, placez le bouton sur **BATTERY,** raccordez votre **SC9** au transformateur et poussez le bouton sur **AC**.
Appuyez sur **RE**.
On commence ou on recommence une partie en appuyant sur la touche **RE**. Eteindre et rallumer le jeu ou appuyer sur la touche **RE** remet automatiquement le programme aux conditions de départ et efface toutes les options précédemment sélectionnées.
Quand on appuie sur la touche **RE**, le **SC9** indique toujours un premier coup recommandé pour les blancs en allumant les cases de départ et d'arrivée (généralement les cases D2 et D4).
Vous pouvez jouer ce premier coup suggéré ou l'ignorer et jouer n'importe quel coup de votre choix.
Les diodes des cases D2 et D4 s'éteindront et la partie commencera normalement.

Pour des parties très longues, le jeu peut rester branché car le **SC9** est prévu pour pouvoir fonctionner durant de très longues périodes sans inconvénient.

LE JEU

Jouer aux échecs contre le **SC9** est exactement semblable à une partie contre un joueur humain.
Vous jouez votre coup et le **SC9** répond avec son coup.
Une seule petite différence, bien sûr, est que vous devez

jouer le coup que l'ordinateur vous indique pour lui.
Pour jouer un coup, inclinez la pièce à jouer et appuyez doucement au centre de la case en utilisant le rebord de la pièce comme le montre la figure 1.

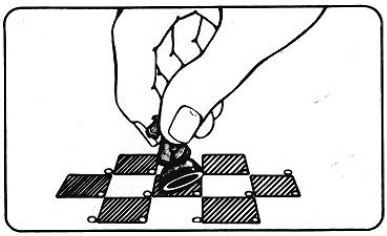

Fig. 1

Appuyez d'abord sur la case de départ et ensuite sur la case d'arrivée.

EXEMPLE : Si vous voulez déplacer le pion blanc de D2 en D4, inclinez d'abord le pion et appuyez sur la case D2 (la diode de la case D2 s'allumera) ensuite appuyez sur la case D4 (la diode de la case D2 s'éteindra).
- Lorsque le **SC9** a décidé de son propre coup, il allume la diode d'une case où se trouve une de ses propres pièces et fait clignoter la case où il veut que sa pièce se rende.
- Jouez le coup pour le **SC9** en inclinant sa pièce et en appuyant sur la case allumée (la diode s'éteint et une autre s'allume pour indiquer la case d'arrivée) appuyez alors sur cette case,
- quand cette diode s'éteint, le coup de l'ordinateur a été enregistré.
- C'est maintenant à vous de jouer.

ERREUR ACCIDENTELLE DANS UN COUP

Si vous appuyez sur une pièce et que la case de départ de cette pièce soit allumée, mais que vous décidiez de ne pas jouer ce coup, appuyez simplement sur la touche **CL**.
Si vous changez d'avis après avoir enregistré le coup complet (la case de départ et la case d'arrivée), vous devrez utiliser la possibilité de retour en arrière pour corriger votre erreur.
Attendez jusqu'à ce que le **SC9** annonce son coup. Effectuez le coup du **SC9** de la manière habituelle. Maintenant appuyez sur la touche **TB**.
Remettez en place la pièce du **SC9** en appuyant sur les deux cases allumées.
Le **SC9** vous guidera pour effectuer le retour en arrière de la même façon qu'il vous guide lorsqu'il joue ses coups, en allumant d'abord la case où se trouve la pièce et ensuite en allumant la case où la pièce doit retourner.
Lorsque vous avez effacé le coup de l'ordinateur, appuyez à nouveau sur la touche **TB**. Remettez en place votre pièce de la même manière. Vous pouvez maintenant entrer à nouveau n'importe quel coup de votre choix.

COUP ILLEGAL

LE **SC9** vous fait savoir que votre coup est illégal en faisant retentir un "BIP" sonore et en faisant clignoter la case d'arrivée.
Pour effacer ce coup, appuyez simplement la pièce sur la case d'arrivée qui clignote. Cette case s'éteindra et la case de départ de la pièce clignotera à son tour. Appuyez sur la case de départ qui clignote, celle-ci s'éteindra, ce qui signifie que la pièce est revenue à sa case d'origine.
Si vous êtes sûr de la case de départ où se trouvait la pièce, vous pouvez effacer un coup illégal en appuyant simplement sur la touche **CL**.
Dans ce cas, c'est à vous de remettre la pièce sur sa case de départ.

PRISE EN PASSANT

Le **SC9** prendra un pion EN PASSANT quand il lui semblera qu'un tel coup lui est favorable et acceptera également ce coup lorsque vous l'effectuerez vous-même.
Quand la prise en passant se présente le **SC9** indique d'abord le déplacement du pion de manière normale en allumant d'abord la case de départ et ensuite la case d'arrivée.
Enfin il allumera la case où se trouve le pion adverse qu'il capture pour vous demander de le retirer de l'échiquier.
Appuyez simplement sur la case où se trouve le pion capturé et retirez le de l'échiquier.

LE ROQUE

Le **SC9** roquera en effectuant d'abord le déplacement du roi puis le déplacement de la tour.
On effectuera d'abord le déplacement du roi de la manière habituelle en appuyant sur la case de départ et d'arrivée de celle-ci.
Vous pouvez vous-même roquer de la même manière en appuyant sur la case du roi et ensuite sur sa case d'arrivée.
A ce moment, le **SC9** reconnaîtra que vous souhaitez roquer et allumera la case de départ de la tour pour vous suggérer de la déplacer de la même façon.
SOUVENEZ-VOUS QUE LE ROQUE EST UN DEPLACEMENT DU ROI.
Si vous souhaitez roquer et que vous déplaciez d'abord votre tour, le **SC9** enregistrera le déplacement de la tour et commencera immédiatement sa réflexion.
Pour effacer une telle erreur, reportez-vous au paragraphe : **ERREUR ACCIDENTELLE DANS UN COUP**.

PROMOTION DU PION

Comme dans une partie d'échecs normale, quand un pion atteint la huitième rangée, il est promu en une pièce de valeur plus grande (généralement une dame ou un cavalier).
Quand votre pion atteint la huitième rangée, le **SC9** fait clignoter la case où celui-ci est arrivé jusqu'à ce que vous ayez sélectionné la pièce que vous avez choisie pour la promotion, en appuyant sur la touche correspondant à celle-ci.
Quand un pion du **SC9** atteint la huitième rangée, il effectue automatiquement la promotion.
Si vous avez un doute sur la nature de la promotion, utilisez la **VERIFICATION DE LA POSITION** pour identifier la pièce de promotion – voir **DEUXIEME PARTIE : CARACTERISTIQUES SPECIALES** –

ECHEC ET MAT

Quand le **SC9** vous donne échec au roi, la diode placée dans le coin supérieur droit de l'échiquier se mettra à clignoter sans arrêt et le **SC9** fera entendre son "BIP" sonore jusqu'à ce que vous enregistriez son coup.
Quand le **SC9** constate que vous allez bientôt être maté, les diodes de l'échiquier s'allument (voir description dans la **QUATRIEME PARTIE : ANNONCE DU MAT ET DE LA PARTIE NULLE**).

Si l'ensemble de l'échiquier est allumé et que vous désirez jouer jusqu'au MAT inévitable, appuyez sur la touche **CL** pour éteindre les diodes. Le **SC9** annoncera alors son coup de manière normale. Quand le **SC9** perd une partie, toutes les diodes de l'échiquier se mettent à clignoter.

Si vous voyez les diodes de l'échiquier s'allumer formant un triangle lumineux, la partie est nulle ou bien le **SC9** vous propose la partie nulle.

Pour en savoir plus, reportez-vous à la **QUATRIEME PARTIE : ANNONCE DU MAT ET DE LA PARTIE NULLE**.

BIBLIOTHEQUE D'OUVERTURES

Vous pouvez remarquer qu'au début de la partie le **SC9** effectue ses coups très vite.

La raison est que le **SC9** contient une bibliothèque d'ouvertures de 3000 positions provenant de parties de Grands Maîtres.

Si le coup joué est dans la bibliothèque d'ouvertures du **SC9**, il jouera une des réponses prévues dans cette position, en la prenant dans sa collection de coup et il n'aura pas à réfléchir.

Vous pouvez voir ce que le **SC9** a dans sa bibliothèque d'ouvertures et sélectionner effectivement la ligne de jeu d'ouvertures pour vous-même.

Pour ce faire, reportez-vous aux paragraphes concernant les touches **DM** et **RV** dans la **DEUXIEME PARTIE : CARACTERISTIQUES SPECIALES**.

DEUXIEME PARTIE : CARACTERISTIQUES SPECIALES

JOUER AVEC LES PIECES NOIRES

Après avoir appuyé sur la touche **RE**, le **SC9** considère que vous souhaitez jouer avec les pièces blanches.

Les blancs jouent toujours le premier coup et cela leur donne un mince avantage initial.

Normalement, l'échiquier est placé avec les pièces blanches en bas.

Si vous préférez jouer avec les pièces noires en bas, placez simplement les pièces noires en bas de l'échiquier et appuyez sur la case **D1** pour que le **SC9** sache que vous avez choisi de jouer de cette façon.

Vous devez appuyer sur la case **D1** avant que le premier coup de la partie soit joué. La case **D1** peut être utilisée en combinaison avec n'importe quelle option de début de jeu (voir **TROISIEME PARTIE : DEBUT DE PARTIE**). Appuyez sur **RV** pour lui faire jouer les blancs.

RV : INVERSION

La touche **RV** a plusieurs usages différents qui dépendent du moment où vous l'utilisez.

1. Lorsque vous appuyez sur la touche **RV**, quand c'est votre tour de jouer, cela vous permet de changer de côté avec le **SC9** qui prendra alors vos pièces et jouera un coup.

Par exemple, supposons que vous ayez les blancs et que ce soit à vous de jouer, si vous appuyez sur **RV** le **SC9** jouera le coup pour les blancs et vous jouerez alors avec les noirs.

En appuyant sur la touche **RV** après chaque coup joué par le **SC9**, vous pouvez le regarder jouer contre lui-même.

2. En appuyant sur la touche **RV** pendant que le **SC9** réfléchit, vous le forcez à jouer son coup immédiatement.

3. La touche **RV** peut être utilisée pour sélectionner une ligne d'ouverture particulière puisée dans la bibliothèque d'ouvertures du **SC9** ; pour ce faire, attendez que le **SC9** ait annoncé son coup.

Maintenant, au lieu d'entrer ce coup de manière habituelle, appuyez sur la touche **RV**, le **SC9** vous proposera un autre coup (si un autre coup figure dans sa bibliothèque d'ouvertures).

En continuant à appuyer sur la touche **RV**, vous pouvez passer en revue tous les coups disponibles du **SC9** (voir le paragraphe sur la bibliothèque d'ouvertures dans la **PREMIÈRE PARTIE : CARACTERISTIQUES DE BASE**).

D'autres utilisations de la touche **RV** sont décrites dans la **TROISIEME PARTIE : OPTIONS DE DEBUT DE PARTIE.**

DM : AFFICHAGE DU COUP

La touche **DM** a différents usages qui dépendent du moment où vous vous en servez.

1. Quand vous appuyez sur la touche **DM**, lorsque c'est à votre tour de jouer, le **SC9** vous recommande un coup à jouer. Si vous êtes encore dans la bibliothèque d'ouvertures du **SC9** (voir le paragraphe sur la **bibliothèque d'ouvertures** dans la **PREMIERE PARTIE : OPERATIONS DE BASE**) le mouvement suggéré sera l'un de ceux qui figurent dans la bibliothèque du **SC9**. Si vous appuyez à nouveau sur la touche **DM**, le **SC9** vous montrera un autre coup de sa bibliothèque (si un autre choix est possible). Vous pouvez continuer à appuyer sur la touche **DM** pour voir tous les choix de la bibliothèque d'ouvertures que le **SC9** recommande dans la position en question. Si c'est votre tour de jouer et que vous n'êtes plus dans la bibliothèque en appuyant sur la touche **DM**, le **SC9** vous conseillera un coup.

2. Lorsque c'est au **SC9** de jouer en appuyant sur la touche **DM**, cela vous montrera le coup qu'il est en train d'analyser. Le coup vous sera montré par les diodes de l'échiquier. La case de départ et la case d'arrivée du coup clignoteront. Une fois que vous avez appuyé sur la touche **DM**, pendant que le **SC9** réfléchissait, il continuera à vous montrer le coup qu'il envisage de jouer. Si le **SC9** change d'avis au sujet du coup qu'il estime être le meilleur, un nouveau coup commencera à clignoter sur l'échiquier. Quand le **SC9** joue son coup et que vous effectuez votre réponse, il continuera automatiquement à vous montrer le coup qu'il analyse. Vous n'avez pas besoin d'appuyer à nouveau sur la touche **DM**. Pour mettre fin à cette fonction, appuyez sur la touche **CL** pendant que le **SC9** analyse.

TB : RETOUR EN ARRIERE

La touche **TB** permet d'effacer un coup joué par le **SC9** ou un coup joué par vous-même. Si la partie en est encore au stade de la bibliothèque d'ouvertures (voir **PREMIERE PARTIE : OPERATIONS DE BASE**) le retour en arrière sur un ou plusieurs coups ne vous en fera pas sortir.

Les coups continueront à être joués à partir de cette bibliothèque. Quand vous êtes dans la bibliothèque, vous pouvez retourner en arrière d'autant de coups que vous le souhaitez et vous pouvez même retourner en arrière jusqu'au début de la partie. Une fois que le jeu est sorti de la bibliothèque d'ouvertures, vous pouvez retourner en arrière jusqu'à 23 demi-coups (un demi-coup est un coup soit du **SC9** soit de vous-même).

Lorsqu'on appuie sur la touche **TB**, le **SC9** allume la case sur laquelle est arrivée la dernière pièce jouée. Appuyez sur cette pièce, la diode de la case s'éteint et le **SC9** allume la case d'où venait cette pièce. Remettez la pièce

sur sa case d'origine et appuyez sur cette case, les diodes s'éteignent. Vous avez fini la procédure de **RETOUR EN ARRIÈRE** du dernier coup.
Vous pouvez soit appuyer à nouveau sur la touche **TB** pour continuer à effacer les coups précédents en déplaçant chaque pièce tour à tour en arrière, soit vous pouvez continuer à jouer votre partie.
Si vous venez juste d'effacer l'un des coups du **SC9**, vous pouvez maintenant obtenir du **SC9** qu'il joue à nouveau en appuyant sur la touche **RV** ou si vous le souhaitez, vous pouvez choisir un coup pour le **SC9**. Le **SC9** acceptera le coup et attendra votre propre coup.
Jouer le coup pour **SC9** après un retour en arrière n'aboutit pas à un changement de côté avec le **SC9**.
SI VOUS AVEZ LES BLANCS, VOUS AVEZ TOUJOURS LES BLANCS.

Note : Lorsque vous effectuez un **RETOUR EN ARRIERE**, si vous n'êtes pas sûr de l'endroit où vous devez replacer les pièces capturées, vous pouvez utiliser le mode **VERIFICATION DE POSITION** pour être sûr que toutes les pièces sont à la bonne place (voir **VERIFICATION DE LA POSITION**).

LV : NIVEAU DE JEU
Le **SC9** dispose de **neuf** niveaux de difficulté de jeu. Lorsqu'on le met en marche ou quand on appuie sur la touche **RE**, le niveau **1** (le moins difficile) est automatiquement sélectionné.
Pour changer de niveau, appuyez sur la touche **LV**. La case **H1** s'allume ce qui indique que l'on est au niveau **1**. A chaque fois que l'on appuie sur la touche **LV**, le niveau immédiatement supérieur est sélectionné et les cases **H2**, **H3**... s'allument tour à tour.
Quand le niveau désiré est obtenu, jouez simplement votre coup. Vous pouvez changer de niveau à n'importe quel moment pendant une partie.

Note : Pour une partie plus facile, à tous les niveaux de difficulté, voir le paragraphe sur le **MODE FACILE** dans la **TROISIEME PARTIE : OPTIONS DE DEBUT DE PARTIE**.

NIVEAU	TEMPS DE REPONSE MOYEN	TEMPS DE CONTROLE
1	5 s.	60 coups en 5 mn
2	15 s.	60 coups en 15 mn
3	30 s.	60 coups en 30 mn
4	1 mn	60 coups en 1 h
5	2 mn	30 coups en 55 mn
6	3 mn	40 coups en 1 h 50 mn
7	3 mn 45 s.	40 coups en 2 h 30 mn
8	6 mn	30 coups en 3 h
9	infini	sans limite

Une horloge interne permet au **SC9** de se conformer au contrôle de temps.
Le temps pris pour chaque coup peut varier, d'une réponse instantanée à des coups prenant deux fois et demi le temps moyen restant par coup.
Si le **SC9** a "économisé" sur ses temps de réponse moyen, il utilisera le temps ainsi économisé pour réfléchir plus longuement sur certains coups.

RE : RETOUR A ZERO
On utilise cette touche pour commencer une nouvelle partie.
Cette touche efface tous les niveaux et options précédemment choisis.

CL : ANNULATION
La touche **CL** est utilisée pour annuler un coup illégal et pour annuler votre coup quand vous avez appuyé sur la case de départ pour mettre un terme à la vérification de position et au mode problème et pour éteindre toutes les diodes allumées.

PV : VERIFICATION DE LA POSITION
Vous pouvez vérifier la position de toutes les pièces – les blanches comme les noires – à n'importe quel moment – quand c'est à vous de jouer. Pour vérifier la position de n'importe quel type de pièce, appuyez d'abord sur la touche **PV** et ensuite appuyez sur la touche située à côté de la pièce dont vous souhaitez la position. Toutes les cases avec les pièces de ce type s'allumeront. Les cases où figurent des pièces blanches resteront allumées en permanence, et les cases où se trouvent des pièces noires clignoteront. Vous pouvez continuer à vérifier la position des pièces en appuyant sur les touches correspondant aux autres pièces. Pour mettre fin à la vérification de la position, appuyez sur la touche **CL** ou entrez simplement votre prochain coup.

PB : MODE PROBLEME
Le **MODE PROBLEME** vous permet, à vous le joueur, de changer la situation des pièces sur l'échiquier à n'importe quel moment avant ou pendant une partie. En utilisant le **MODE PROBLEME** avant de commencer une partie il est possible de poser des problèmes d'échecs et des études de mat.
En plus, en utilisant le **MODE PROBLEME** pendant la partie, il est possible de changer le cours du jeu en renforçant votre jeu ou en changeant celui du **SC9** en ressuscitant des pièces perdues ou même en retirant votre roi d'une situation où il risque d'être rapidement mis échec et mat. Vous pouvez utiliser le **MODE PROBLEME** quand c'est à vous de jouer.
Pour apprendre comment utiliser le **MODE PROBLEME**, essayez l'exercice pratique suivant :

1. Appuyez sur la touche **RE** et mettez les pièces sur l'échiquier dans leur position initiale.
2. Appuyez sur la touche **PB** – vous êtes maintenant en **MODE PROBLEME** – notez que la diode qui indique que le roi blanc est en E1 est allumée en permanence et que la diode qui indique que le roi noir est en E8 clignote. Cela signifie que pour le **SC9** le roi blanc est sur la case E1 et le roi noir sur la case E8.
3. Appuyez sur la case E1 – notez que la diode de la case E1 clignote – **SC9** pense qu'un roi noir est sur cette case. Appuyez de nouveau sur E1 – la diode s'éteint et le **SC9** pense qu'il n'y a plus de pièce sur la case E1 – appuyez sur E1 encore une fois et le **SC9** pense maintenant qu'un roi blanc se trouve sur cette case.
Donc d'après l'exemple qui précède on peut voir que :
1. Pas de diode allumée signifie qu'aucune pièce de ce type ne se trouve sur l'échiquier.
2. Une diode reste allumée signifie qu'une pièce blanche de ce type se trouve sur cette case.
3. Une diode clignote signifie qu'une pièce noire de ce type se trouve sur cette case.
Pour placer les pièces dans la position que vous désirez, vous n'avez qu'à :
1. Appuyer sur la touche **PB**.
2. Appuyer sur la touche voisine du symbole du type de pièce que vous souhaitez changer.
3. Effectuer les changements comme suit :

a. appuyez sur une case vide et une pièce blanche s'y inscrira ;
b. appuyez sur une case où se trouve une pièce blanche et elle deviendra une pièce noire ;
c. appuyez sur une case où se trouve une pièce noire et la case sera désormais vide.

Pour faire cesser le **MODE PROBLEME**, appuyez sur la touche **CL**.

Note : Pour effacer toutes les pièces de l'échiquier en une fois, voir le paragraphe sur l'**EFFACEMENT** de l'échiquier dans la **TROISIEME PARTIE : OPTIONS DE DEBUT DE PARTIE**.

EXEMPLE DE POSE D'UN PROBLEME

ROI BLANC en E4
TOUR BLANCHE en C3
ROI NOIR en G6
CAVALIER NOIR en E7

1. Appuyez sur **RE**.
2. Appuyez sur **C5**. Annulation de toutes les pièces.
3. Appuyez sur **PB**.
4. Appuyez sur la touche à côté du symbole du ROI.
5. Appuyez sur E4 (ROI BLANC) la diode reste fixe.
6. Appuyez 2 fois sur G6 (ROI NOIR) la diode clignote.
7. Appuyez sur la touche à côté du symbole TOUR.
8. Appuyez sur C3 (TOUR BLANCHE) la diode reste fixe.
9. Appuyez sur la touche à côté du symbole CAVALIER.
10. Appuyez 2 fois sur E7 (CAVALIER NOIR) la diode clignote.
11. Appuyez sur **CL** (fin du MODE PROBLEME).
12. Appuyez sur **PV** et les touches à côté des symboles des pièces programmées (TOUR, ROI, CAVALIER). Ceci vous permet de vérifier le bon enregistrement du problème.
13. Appuyez sur **CL**.
14. Appuyez sur **LV** pour déterminer le temps de réflexion.
15. Appuyez sur **RV**. Le **SC9** joue les BLANCS.

TROISIEME PARTIE : OPTIONS DE DEBUT DE PARTIE

En plus des touches de contrôle et des caractéristiques spéciales décrites précédemment, des options supplémentaires peuvent être sélectionnées au début du jeu. Ces options ne sont utilisables qu'immédiatement après avoir appuyé sur la touche **RE** et avant qu'aucune fonction ait été utilisée ou un coup joué. Les options de début de partie sont sélectionnées en appuyant sur une ou plusieurs cases de la cinquième rangée de l'échiquier. Quand une option a été sélectionnée, cette case s'allumera. Les options de début de partie peuvent être sélectionnées dans n'importe quel ordre ; n'importe quelle combinaison d'options peut être utilisée.

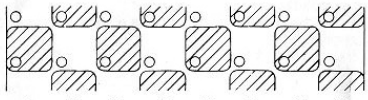

Fig. 2

A5 : COUPURE DU BIP SONORE

En appuyant sur la case **A5**, vous supprimez tous les BIP sonores.

Si cette option est sélectionnée, la partie se déroulera complètement sans bruit jusqu'à ce que vous appuyez sur la touche **RE**.

B5 : REDUCTEUR DU BIP SONORE

Si vous appuyez sur la case **B5**, le BIP sonore ne se fera entendre que pour annoncer les coups du **SC9**. Toutes les manipulations de touches seront silencieuses, si ce n'est que, lorsque le **SC9** aura fini de réfléchir à son coup et sera prêt à jouer, un BIP sonore se fera entendre.

C5 : EFFACEMENT DES PIECES DE L'ECHIQUIER

La case **C5** est utilisée pour faciliter la pose des problèmes. En appuyant sur cette case, vous videz complètement l'échiquier interne du **SC9** de toutes ses pièces.
Si vous appuyez sur la case **C5** et que vous utilisiez ensuite la couche **PV** vous constaterez qu'il n'y a plus aucune pièce sur l'échiquier.

D5 : ABANDON

Si vous appuyez sur la case **D5**, le **SC9** annoncera les mats forcés contre lui-même et abandonnera s'il voit venir un mat inévitable. Pour des détails concernant la façon dont **SC9** annonce les mats, voir le paragraphe sur l'annonce des mats dans la **QUATRIEME PARTIE : MAT ET ANNONCE DE PARTIE NULLE**.

E5 : MODE FACILE

Pour les débutants, en appuyant sur la case **E5**, vous affaiblirez tous les niveaux sans avoir à changer le contrôle de temps.
L'une des raisons qui font du **SC9** un adversaire si redoutable est qu'il réfléchit quand c'est à vous de jouer. Vous pouvez avoir mis le **SC9** au niveau **1** pour lui donner seulement 5 secondes par coup, mais si vous prenez vous-même 2 minutes pour analyser votre coup et que le **SC9** ait deviné le coup que vous alliez jouer, il aura utilisé ces deux minutes pour réfléchir à sa réponse. Ainsi il aura eu autant de temps que s'il avait été au niveau 5 !
Quand vous sélectionnez le **MODE FACILE**, le **SC9** ne réfléchira pas sur votre propre temps.

F5 : MODE PRATIQUE DE LA BIBLIOTHEQUE D'OUVERTURES

En appuyant sur la case **F5**, vous mettez en **MODE PRATIQUE DE LA BIBLIOTHEQUE D'OUVERTURES**.
Ce mode vous permet d'utiliser le **SC9** comme moyen d'exercice sur les lignes d'ouvertures. Quand le **MODE PRATIQUE DE LA BIBLIOTHEQUE D'OUVERTURES** est actionné, le **SC9** est prêt à jouer un choix beaucoup plus large d'ouvertures et pas seulement les "bonnes" lignes.
Dans le **MODE PRATIQUE DE LA BIBLIOTHEQUE D'OUVERTURES**, le **SC9** vous avertit que vous jouez un coup qui n'est pas dans sa bibliothèque ou si vous avez atteint la fin de sa bibliothèque, vous pouvez alors reprendre votre coup et essayer d'en jouer un autre qui soit lui en bibliothèque.
Lorsque vous utilisez le **MODE PRATIQUE DE LA BIBLIOTHEQUE D'OUVERTURES**, si vous lui demandez un conseil sur le coup à jouer, le **SC9** vous suggérera un coup de sa bibliothèque d'ouvertures en réponse. Normalement, il suggère seulement des coups qu'il considère comme "bons".
Si vous jouez un coup qui n'est pas dans sa bibliothèque d'ouvertures et que le **SC9** vous demande de le repren-

dre, vous pouvez, si vous le souhaitez, forcer le **SC9** à l'accepter et à continuer à jouer à partir de la position obtenue. Pour ce faire, appuyez seulement sur la touche **RV** après avoir entré votre coup. Le **SC9** sortira de sa bibliothèque d'ouvertures et commencera à réfléchir à sa réponse. Si vous forcez le **SC9** à accepter un coup qui ne figure pas dans sa bibliothèque, vous ne pouvez plus retourner dans sa bibliothèque en utilisant la touche **TB**.

G5 : MODE JOUEUR
En appuyant sur la touche **G5**, vous sélectionez le **MODE JOUEUR.**
En **MODE JOUEUR**, les humains jouent pour les blancs et pour les noirs. Le **SC9** sert d'arbitre et vérifie que chaque coup est légal.
Si vous appuyez sur la touche **RV**, cela effacera le **MODE JOUEUR** et donnera au **SC9** des instructions pour qu'il joue le coup suivant. Si les coups joués sont dans la bibliothèque d'ouvertures du **SC9**, celui-ci continuera à jouer des coups de cette bibliothèque et la touche **DM** vous donnera les coups suggérés qui figurent dans cette bibliothèque. Si la touche **RV** est utilisée pour mettre fin au **MODE JOUEUR**, alors que le **SC9** est encore dans sa bibliothèque d'ouvertures, il sélectionnera son prochain coup dans cette bibliothèque.
Le **MODE JOUEUR** peut être utilisé en combinaison avec le **MODE PRATIQUE DE LA BIBLIOTHEQUE D'OUVERTURES** pour fournir un excellent moyen d'apprendre les lignes d'ouvertures.
Quand ces deux modes sont utilisés avec la fonction **RETOUR EN ARRIERE**, de multiples variantes peuvent être étudiées.

QUATRIEME PARTIE : ANNONCES DES MATS ET PARTIES NULLES

Le **SC9** peut indiquer des mats forcés contre son adversaire et (si la touche **D5** a été utilisée avant le début de la partie) contre lui-même. Il peut indiquer jusqu'au mat en 7 coups.
De plus, le **SC9** peut reconnaître et réclamer quatre types différents de parties nulles. Il peut reconnaître et répondre à une offre de nulle de son adversaire et proposer lui-même nulle si, dans son estimation de la situation, aucun des deux camps ne possède de ressources suffisantes pour forcer le gain.

ANNONCE DE MAT : CONTRE UN ADVERSAIRE
Quand le **SC9** découvre un mat forcé contre son adversaire, il allume les diodes des cases de l'échiquier pour montrer que le mat est proche.
Le nombre de rangées de cases qui restent éteintes indique de combien de coups le mat est encore distant. Ainsi, si le **SC9** voit un "MAT EN 3", toutes les diodes de l'échiquier vont s'allumer, sauf celles des **6e, 7e et 8e** rangées.
Quand le mat a été ainsi annoncé, le joueur peut soit abandonner, soit continuer à jouer en appuyant sur la touche **CL**.
Après que vous ayez appuyé sur la touche **CL**, le **SC9** indique son coup de façon normale. Si le coup que **SC9** indique est celui qui donne échec et mat, une fois que le coup est entré sur l'échiquier, celui-ci est entièrement allumé.

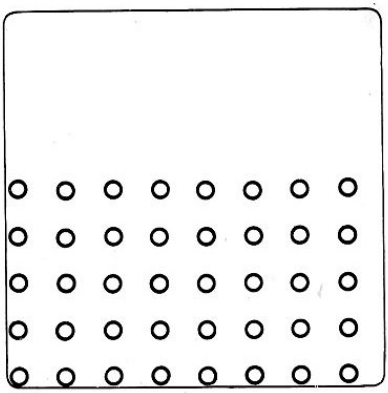

Fig. 3

ANNONCE DE MAT : CONTRE CHALLENGER
Lorsque le **SC9** voit un mat forcé contre lui-même, il peut l'annoncer ou non. Si le **MODE ABANDON** a été sélectionné comme **OPTION DE DEBUT DE PARTIE**, le **SC9** annoncera le mat et offrira d'abandonner. Le **SC9** abandonne en faisant clignoter les diodes de l'échiquier de manière semblable aux annonces de mat.
Le nombre de rangées qui restent éteintes indique de combien de coups le mat est encore distant.
Pour continuer à jouer, appuyez sur la touche **CL, SC9** indiquera alors son coup de manière normale. Si votre dernier coup donne échec et mat, le **SC9** fera clignoter l'ensemble des diodes de l'échiquier.

ANNONCE DE PARTIE NULLE
Le **SC9** peut reconnaître et réclamer la partie nulle dans quatre cas différents. Il peut aussi offrir la nulle et répondre à l'offre de nulle. La caractéristique de base de l'annonce de partie nulle est l'illumination d'un ensemble de diodes formant un triangle sur la surface de l'échiquier. En plus de ce triangle, chaque cas de partie nulle ou d'offre de nulle a ses propres caractéristiques :

NULLE PAR APPLICATION DE LA REGLE DES 50 COUPS
Si 50 coups sont joués dans une partie sans que l'un des deux camps pousse un pion ou capture une pièce adverse, la partie est nulle selon la règle des 50 coups.
Si le **SC9** détecte que cela s'est produit, il réclamera une nulle en allumant le **grand triangle** en permanence et en allumant aussi un **petit triangle** constitué par les cases **A7, A8** et **B8**.

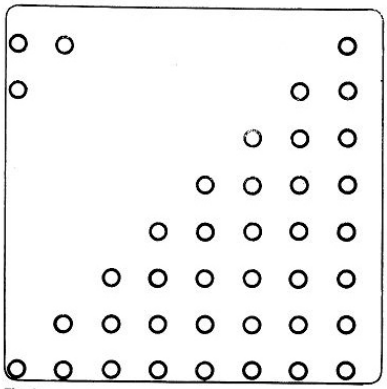

Fig. 4

PAT

Une partie d'échecs est nulle par **PAT** si le joueur dont c'est le tour d'effectuer un coup ne dispose d'aucun mouvement légal, alors que son roi n'est pas en échec. Le **SC9** réclame une partie nulle par **PAT** en allumant les diodes du **triangle**.

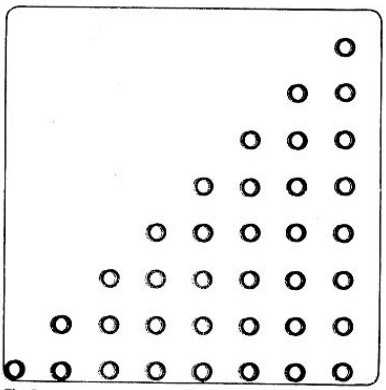

Fig. 5

LE COUP DE L'ADVERSAIRE EST REPETE TROIS FOIS

Quand la même position se produit trois fois dans une partie d'échecs et quand à chaque fois c'est au même joueur d'effectuer son coup, la partie est nulle par répétition de la position. Quand le **SC9** reconnaît que son adversaire vient de jouer un coup qui a pour conséquence de répéter la même position pour la troisième fois, il réclame la nulle en allumant les diodes du **triangle** et en allumant également la case **A8**.

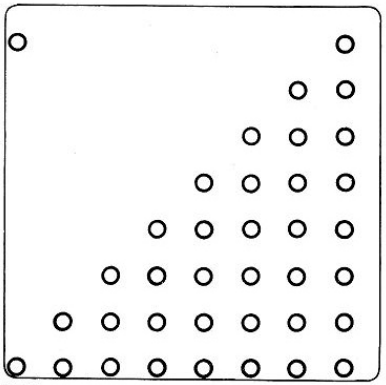

Fig. 6

LE COUP DU SC9 VA SE REPETER POUR LA TROISIEME FOIS

Quand le **SC9** est sur le point de jouer un coup qui aura pour conséquence de répéter la même position pour la troisième fois, il fait d'abord clignoter les ampoules du **triangle** et fait aussi clignoter la case **A8**. Quand vous appuyez sur la touche **CL**, le **SC9** affichera le coup qui fait nulle.

LE SC9 OFFRE LA PARTIE NULLE

Le **SC9** offrira la partie nulle toutes les fois que d'après ses estimations, aucun camp ne possède un matériel suffisant pour conduire au mat. Le **SC9** fait son offre de partie nulle en faisant clignoter les diodes du **triangle**. Aucune autre diode n'est allumée. Pour accepter l'offre de partie nulle de **SC9**, appuyez sur la touche **RE**. Pour refuser, appuyez sur la touche **CL**.

POUR PROPOSER LA PARTIE NULLE AU SC9

Vous pouvez offrir au **SC9** la partie nulle à n'importe quel moment quand c'est à vous de jouer. Pour faire votre offre de nulle, appuyez sur la case où se trouve votre roi et ensuite appuyez sur la case où se trouve le roi du **SC9**, celui-ci fera clignoter les diodes du **triangle** pour demander si vous avez l'intention d'offrir une partie nulle.
Si ce n'est pas le cas, appuyez sur la touche **CL**. Si oui, appuyez sur la touche **RV**. Le **SC9** vous répondra en allumant le triangle du haut si sa réponse est "NON" et en allumant le triangle du bas si sa réponse est "OUI". Dans les deux cas, vous pouvez reprendre la partie en appuyant sur la touche **CL**.

CINQUIEME PARTIE : INFORMATIONS GENERALES

UTILISATION DE MODULES

Un des aspects les plus excitants du **SC9** est sa capacité d'accepter des **modules** qui augmentent sa force initiale. Chaque **module** contiendra un manuel d'instructions séparé décrivant ce que ce **module** apporte de plus.

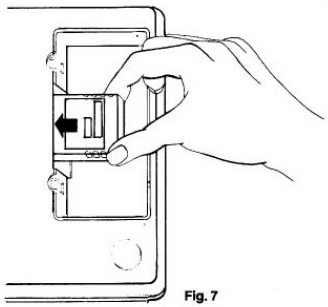

Fig. 7

PILES
La durée des piles est d'environ 6 heures. Des piles usées ou endommagées peuvent perturber le fonctionnement de votre **SC9** et entraîner des réponses incorrectes.

REMPLACEMENT DES PILES
Pour installer ou remplacer les piles :
- Débranchez votre transformateur.
- Dégagez en douceur le cache-piles au dos de votre jeu en appuyant puis en le faisant coulisser le long des gorges.
- Remplacez les piles en vérifiant notamment la non-oxydation des bornes.
- **ATTENTION** toutes les bornes + doivent être du côté du bouton **PILES/AC**.

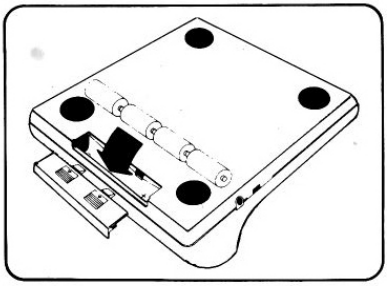

Fig. 8

SERVICE APRES-VENTE
Afin de vous assurer un service après-vente efficace, nous vous prions de nous décrire très précisément l'anomalie constatée (en notant si nécessaire des parties entières). Pour tout jeu bénéficiant de la ***garantie gratuite de 1 an pièces et main-d'œuvre,*** *veuillez nous joindre votre* ***carte de garantie enregistrée*** *par nos services.*

Imp. Maubert - St-Ouen